

THE GAMES machine

ACTION AMIGA

**2 DEMO
GIOCABILI
1 DEMO IN
ANTEPRIMA**

**In questo
dischetto di
TGM ACTION
troverai:
La straordinaria
esperienza di LOTUS
TURBO CHALLENGE 2**

**Il divertentissimo
mondo di RODLAND**

**LEANDER,
un mondo
tutto da scoprire**

**Recensioni
di nuovi giochi
per il tuo Amiga**

2 BELLISSIMI POSTER IN REGALO!

OGNI MESE IN EDICOLA

THE GAMES machine

**AMIGA • ATARI ST
PC & COMPATIBILI**

COMPUTER A 16 BIT

**UN NUMERO COSTELLATO
DI STAR PLAYER**



**CRUISE FOR A CORPSE:
DELITTO PERFETTO?**

**TALENT SCOUT:
TGM SCOPRE I NUOVI TALENTI**

UN NUMERO TUTTA AZIONE

Siamo alle solite: facciamo le torte, ma ci dimentichiamo delle ciliegine. E allora che fare se non rimediare subito e andare a comprare le ciliegine?

E così tanto per completare la nostra opera, abbiamo deciso di aggiungere al numero di novembre di The Games Machine, un supplemento "Action" che, come dice il nome, aggiunge azione alle recensioni.

Siamo stati indecisissimi sui tre demo da inserire nel dischetto, ma siamo convinti che ciò che troverete sarà di vostro gradimento.

Lotus Turbo Challenge 2, anche se non giocabile, è un demo entusiasmante dal punto di vista grafico, Rodland è divertentissimo e dav-

vero molto colorato, e Leander è a dir poco meraviglioso. Tre giochi da medaglia d'oro che potrete toccare con mano, sperimentare e, soprattutto, giocare.

Oltre a questo, però, TGM Action vi regala due bellissimi poster da appendere subito in camera vostra o dove preferite e vi dà delle anteprime su alcuni giochi nuovi per Amiga che non troverete recensiti su TGM.

Insomma, quella che avete fra le mani è una rivista tutt'azione che non vi deluderà, e così le tre nostre, buonissime torte (The Games Machine, Zzap! e Consolemania) aggiungono finalmente la loro ciliegina. Slurp!

Stefano Gallarini

Editore: Xenia Edizioni S.r.l.

Via Dell'Annunciata, 31 - 20121 Milano - Supplemento a TGM n° 36

Direttore Responsabile: Roberto Ferri **Direttore Esecutivo:** Stefano Gallarini

Capo Redattore: Massimo Reynaud

Assistente alla Redazione: Gabriele Pasquali

Redattori: Alessandro Rossetto, Davide Corrado, Gabriele Pasquali, Giancarlo Calzetta, Giorgio Baldaccini, Luca Reynaud, Massimo Reynaud, Paolo Besser, Stefano Gallarini, Stefano Giorgi, William Baldaccini.

Segretaria di Redazione: Roberta Zampieri.

Videoimpaginazione elettronica e grafica: MARSLINEA. **Redazione:** Xenia Edizioni - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel. (02) 66.80.45.05 (3 linee r.a.) - Fax (02) 66.80.44.78 - **Videotel Mailbox:** 221707460.

Fotolito: Litomilano **Stampatore:** AGEL S.r.l. - Milano

Distribuzione: ME.PE S.p.A. - Viale Famagosta, 75 - 20124 Milano

Pubblicazione mensile - Pubblicità inferiore al 70%.

12
DRAGON FIGHTER

8
KING QUEST V LA SOLUZIONE

7
LEANDER

4
LOTUS TURBO CHALLENGE 2

10
RAISE OF THE DRAGON

5
RODLAND

14
THUNDER JAWS

Le recensioni di Lotus e Rodland sono liberamente tratte dal numero 35 di The Games Machine, mentre quella di Dragon Fighter e la soluzione di King Quest V, sono tratte dal numero 34.

LOTUS TURBO

CHALLENGE 2

Max sogna di essere alla guida di una Lotus... leggetene il delirio!

L'intera competizione era suddivisa in otto sezioni attraverso altrettante regioni, ognuna delle quali suddivisa poi in svariate tappe che dovevano essere percorse tutte quante entro un determinato tempo limite, pena un'ingloriosa squalifica e tutti i sarcastici sbeffeggiamenti del caso... Ricordo perfettamente la tensione che accompagnava quelle interminabili frazioni di secondo che precedono la partenza, la pressione sanguigna mi gonfiava le arterie... la luce del semaforo verde è stata come un liberazione, ho premuto a fondo l'acceleratore, cercando di tirare le marce al limite del fuorigiri e di guadagnare così quante più posizioni



possibile... La prima parte della gara si è svolta nel mezzo di una foresta, un sacco di colline con un mucchio di arbusti, cespugli e addirittura tronchi che invadevano improvvisamente la strada rendendo parzialmente impraticabile interi tratti della carreggiata, ben presto mi sono però ritrovato nel caotico traffico cittadino, l'impatto con il doppio senso di circolazio-

ne è stato abbastanza problematico, ogni sorpasso azzardato diventava una scommessa, poteva riuscire o concludersi con un terribile frontale, magari sotto le luci al neon di un asettico tunnel. Ma già eravamo nel bel mezzo di un vero deserto disabitato, non un segnale, nulla, solo la sabbia ai mar-



gini della strada a pregiudicare la trazione dei pneumatici e quindi la velocità; nemmeno il tempo di abituarsi al caldo torrido che ci trovammo di colpo in alta montagna a fronteggiare al volante delle nostre fedeli Lotus Elan una vera tempesta di neve, con l'asfalto reso viscido dal ghiaccio e un sacco di curve a go-

mito dove già rimanere in pista era un vero miracolo; tornati in pianura c'è comunque stata una nuova sorpresa a complicare ulteriormente le cose: un terribile nebbione che pregiudicava notevolmente la visibilità, curve e concorrenti che sbucavano fuori all'improvviso da uno sfondo sbiadito e surreale, anche qui è stata veramente dura, ma ormai pas-

sata. Subito dopo il sole è tramontato per lasciare il posto ad una subdola oscurità che avrebbe presentato ancora una volta notevoli insidie per una visibilità non ottimale, all'alba invece ci attendeva il percorso stradale più accidentato, nel mezzo di una palude: pozzanghere, dossi im-

provvisi, tutta una serie di pozze d'olio e soprattutto delle fastidiosissime zanzare in grado di far perdere il controllo della vettura anche al pilota più esperto, ma ormai eravamo quasi alla fine... non rimaneva che affrontare un burrascosa tempesta, i tergicristalli riuscivano a malapena a pulire il vetro che già questo veniva nuovamente inondato, il tutto mentre un'impressionante serie di lampi illuminava un'orizzonte ormai sereno, la gara era ormai finita, il resto è già storia...

Non so proprio cosa dire... Lotus 2 è un gioco superiore.

Ancora una volta i Magnetic Fields hanno dato prova di capacità ineguagliabili nel campo delle simulazioni di guida. Per il seguito dell'acclamato Lotus di modifiche sostanziali non ce ne sono state, la mano dell'artista s'è limitata a correggere qualche marginale sbavatura, prima fra tutte ov-

viamente quella dello schermo che rimaneva diviso nei due quadranti anche se si giocava da soli, adesso è tutto a posto (vedere il demo per credere); per il resto si è principalmente cercato di variare le condizioni climatiche e ambientali che fanno da sfondo ai vari tracciati in modo da rendere il tutto quanto più realistico e coinvolgente possibile... inutile dire che il risultato è semplicemente eccezionale! Vi faccio qualche esempio: la notte di solito è buia, fin qui ci siamo tutti, fino ad oggi il problema s'è sempre risolto con un bel fondo nero, adesso no!



Certo, questo rimane il colore dominante, ma siccome l'oscurità impedisce anche una perfetta visuale accade che le macchine in lontananza si vedono leggermente "appannate", per poi diventare sempre più visibili man mano che le si avvicinano, effetto analogo con la nebbia, per non parlare poi delle precipitazioni atmosferiche su piani paralleli che garantiscono un effetto visivo straordinario, ma non è mica tutto qui, e i tunnel? I binari ferroviari? I dossi? I ponti... Già che ci siamo sottoilneo opportunamente la possibilità di collegare due Amiga in modo da giocare anche in quattro contemporaneamente... E chi più ne ha, più ne metta. Purtroppo a questo punto devo ripetermi, ma non so proprio cos'altro dire... Grandissimo!

RODLAND

Tutto quello che serve per diventare una delle delle conversioni dell'anno e vendere felici e contenti...

Punto primo. Trovare due volenterosi eroi che rispondano ai seguenti requisiti: coraggio inaudito, disprezzo del pericolo, notevoli capacità atletiche, aspetto fotogeni-



co, look eccentrico, parenti ammanicati nella guardia di finanza, grinta sufficiente ad ottenere un high score e una confezione di burro d'arachidi... Per farla breve: Tam&Rit e passare al prossimo punto.

Punto Secondo. Rintracciare un cattivone, di quelli giusti, che incute il giusto terrore al prossimo, che cominci presto, finisca presto e di solito non pulisca il water... disposto poi ad accettare il suo triste destino di sicuro perdente (vuoi per la bravura del giocatore vuoi per un cheat mode che primo o poi salta sempre fuori...). Punto Terzo. Architetare un motivo nazional-scate-

nante che possa mettere in relazione il sopracitato losco figuro con i nostri due eroi. Di solito la storia insegna che in questi casi sia proverbiale ricorrere al rapimento della fidanzata o principessa di turno, in deroga alla disposizione precedente il codice (l'ho poi passato Diritto Privato! Era il 28 Ottobre, e strappai un epico 24...) prevede il ricorso per analogia alla figura materna... Di mamma ce n'è una sola!

Punto Quarto. Scegliere il campo di battaglia idoneo per l'eroica impresa, la Mobbots Tower e i 44 settori che vi separano dalla sua cima è sembrata ideale a questo scopo, altro

sporre qualche piattaforma, aggiungere un po' di scale, una spruzzatina di senape, depositare dei fiori da raccogliersi e scaricare un vagonata di scontro-se creature... terminati i fiori lo schermo verrà traslato multidirezionalmente (in modo che una piccola porzione rimanga anche nella fase successiva), per dare così il via ad una nuova battaglia.

Punto Sesto. Siccome Tam & Rit facevano sempre una ben poco onorevole fine si è pensato di dare loro una qualche possibilità di difesa, scartate alcune armi troppo violente i nostri due beniamini sono stati forniti di una stecca di Sheesanamo (poteva essere anche di sigarette che faceva lo stesso, lo

preso parte al gioco, a questo punto abbandoneranno il monitor sdegnati lasciando al loro posto dei preziosi oggetti che vi consentiranno un sacco di



cosucce molto carine.

Punto Settimo. Controllare che tutte le componenti siano ben bilanciate, prima di preoccuparsi di trovare dei programmatori competenti ai quali far rileggere i sei punti precedenti, con la speranza che siano in grado di rendere efficacemente quanto sopra descritto.

Punto Ottavo. Attendere il tempo dovuto.

Punto Ottavo-Bis. Comperate TGM.

Punto Nono. A questo punto il gioco è finito ed è pronto per essere recensito e messo in vendita, per eventuali modifiche dovete pensarci al punto sette: ormai è troppo tardi. Arrivati a questo punto perché il gioco si riveli un successo manca solo una cosa...

... Punto Dieci. Che un sacco di persone comprino Rodland!

MAX



problema questo brillantemente risolto.

Punto Quinto. Organizzare i livelli in modo da poter accedere a quello successivo una volta ultimato quello in corso; la cosa avviene all'incirca così: di-

sanno tutti che il fumo fa male!) con la quale agganciare gli sventurati nemici e sbatacchiarli alternativamente da una parte all'altra fino (mediante ripetute pressioni del tasto di fuoco) a farli pentire di aver

THE GATES OF HELL ARE OPEN...

THE FINAL QUEST

GAUNTLET III

● Prima ci fu ...
GAUNTLET *™ –
L'Arcade.

● Poi venne
l'attesissimo ...
GAUNTLET *™ II

● Ora U.S. GOLD
ti propone ...
GAUNTLET *™ III
– La Rivelazione.

Entra nel mistico
mondo di Capra – il
paese dai 10 regni – e
combatti contro le
forze diaboliche che
hanno stregato gli
abitanti. Cerca
di liberare ogni
regno dalle legioni
dell'oscurità, prima
di scontrarti
direttamente con
il Re Demone in un
combattimento che
avrà un solo
vincitore...

Disponibile per:
COMMODORE AMIGA,
C64 Cassetta,
C64 Disco.

THOR
The Warrior



MAGNUS
The Wizard



QUESTOR
The Elf



THYRA
The Valkyrie



PETRAS
The Rockman



NEPTUNE
The Merman



DRACOLIS
The Lizard



BLIZZARD
The Iceman

© 1991 Tengen Inc.
Tutti i diritti riservati.
*TM Atari Games
Corporation



TENGEN

The Name in Coin-Op Conversions.

U.S. GOLD

U.S. Gold Ltd, Units 2/3 Holford Way,
Holford, Birmingham B6 7AX.
Tel: 021 625 3366.

LEADER
DISTRIBUTIONE

Una volta erano orchi e lupi a rapire principesse. Oggi i tempi sono cambiati e le belle principesse sono rapite da Lord infatuati dalla loro bellezza. Ma ogni principessa che si rispetti, ha un proprio principe azzurro pronto a rischiare la vita per lei. E come sempre il principe azzurro sei proprio tu!

LEANDER

e l'ha privata dei suoi poteri. Ora solo la sua forza potrà salvarla, ma lei si sente troppo debole per riuscire a liberarsi da sola, ed è a questo punto che l'unica salvezza sei tu: il mitico, valoroso, bello, (insomma), prode, macho, forte, incredibile, inverosimile, impo... scusate, potente, Leander!

Per raggiungere la principessa e amarla per sempre, dovrai superare ben tre mondi diversi, combattere contro potentissimi nemici e trovare



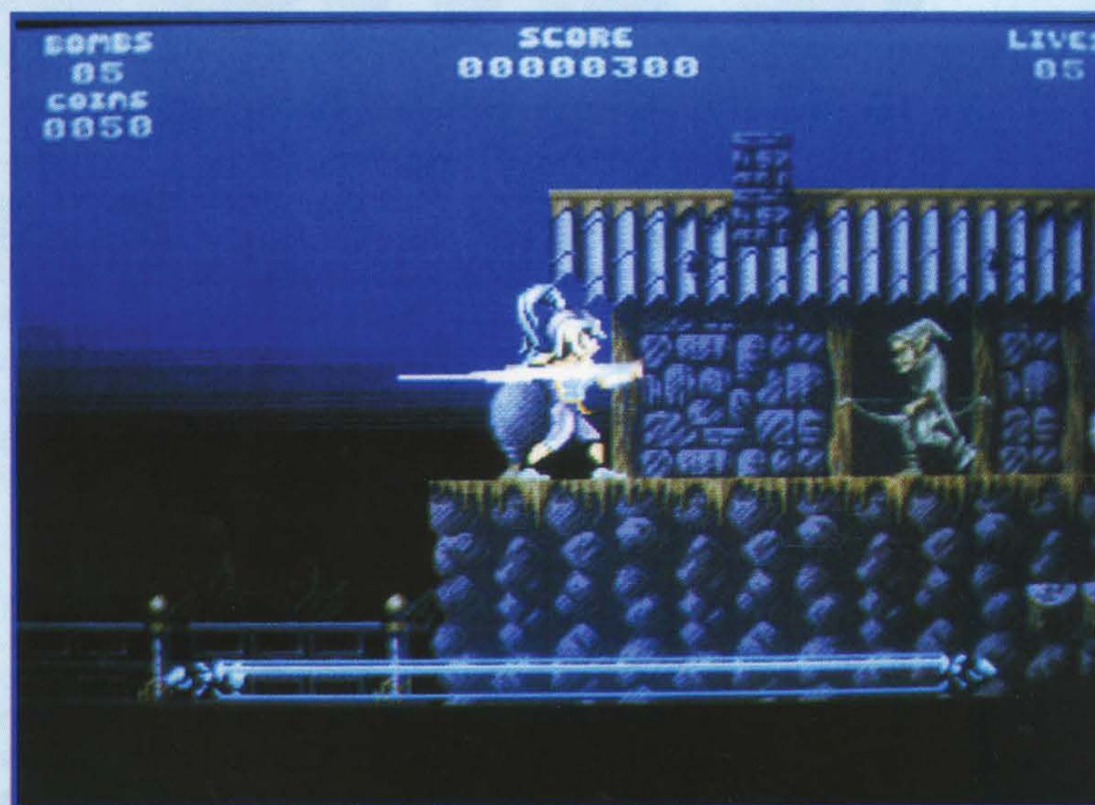
Insomma, non se ne può più! Non puoi metterti con una bella principessa perdutoamente innamorata di te che subito qualcuno te la ruba! Ma è proprio un vizio! E' mai possibile che l'amore debba sempre essere contrastato o dai continui litigi o da un bell'imbusto che rapisce le giovani pulzelle? Sarà, ma questo mondo dei videogiochi è proprio crudele!

E così Lord Tyeger ce l'ha fatta, ha catturato la bella e profumata principessa Lucanna (che brutto nome!)

(e usare) parole magiche, pozioni e armi che ti serviranno per portare a termine questa difficile missione.

Detto questo, è detto niente, perché sapete benissimo che i giochi firmati Psygnosis sono sempre di grandissima qualità e il demo che troverete nel dischetto ve lo dimostra.

Anche in questo caso ci troviamo di fronte a un gioco molto complesso tecnicamente con ben 22 livelli di azione arcade, 3 mondi diversi, 60 sprite animati che si muovono a 50 frames al secondo: fluidissimo.



Ci sono oltre 100 nemici diversi e, naturalmente, i famosissimi mostri di fine livello. 3 livelli di scrolling parallattico e 60 diversi effetti so-

decidere il livello di difficoltà e il numero dei crediti (cose non disponibili nel demo che trovate nel dischetto) e utilizzare il joystick a due bottoni.



nori nonché ben 11 colonne sonore differenti.

Leander insomma è una prova della grandissima capacità della Psygnosis di fare dell'Amiga una macchina da gioco insuperabile, almeno per ora.

In più, esattamente come avviene per quasi tutti i giochi disponibili sul Mega Drive, puoi ascoltare tutti gli effetti sonori e le musiche,

Insomma, l'hai capito, ti trovi di fronte a uno di quei piccoli capolavori che non ti lasciano più, che ti fanno passare le notti insonni e che ti demoralizzeranno perché ci vorrà un sacco di tempo per riuscire finalmente a passare una notte con Lucanna. E forse è meglio così!

Stefano Gallarini

Come salvare una Principessa, uccidere un mago cattivo

... Ovvero: COME RISCO

Un bel giorno mi trovo di fronte a una piccola casa nella foresta. C'è uno splendido ruscello e decido di assaggiare l'acqua, "è buonissima" (si vede che siamo in un gioco Fantasy...). Entro nella casa dove Crispin, in poche parole, mi dice di andarmene. Vado allora sconsolato a sud fino ad arrivare alla città, entro e subito vedo un uomo che cerca disperatamente qualcosa. Gli parlo e poi entro in uno dei tre negozi senza risolvere nulla. Uscito dal negozio noto dove c'era l'uomo una moneta d'argento che subito raccolgo (e mi tengo), guardo poi nel barile e vi trovo un pesce marcio che prendo nonostante puzzi mortalmente. Vado verso ovest e sulla strada trovo un negozio di trote, entro e ne compro una usando la moneta d'argento. Uscito dal negozio, continuo per la mia strada finché mi trovo di fronte a un orso che sta rubando il miele alle api; gli tiro il pesce marcio e lui, disgustato, se ne va. Le api, per riconoscenza, mi permettono quindi di raccogliere del miele dall'albero e il pezzo di legno che si trova lì per terra. Vado a nord e vedo che un cane sta tormentando delle piccole formiche, gli tiro il legno appena trovato e questo non si fa più vedere, lasciando così le indifese creature in pace (mi sembra di essere San Francesco!!!). Tomo sui miei passi e cerco qualcosa nel fienile in cui prima non avevo trovato nulla.

Questa volta però trovo una colonia di formiche che, per ricambiarmi della mia eroica azione di prima, mi regalano uno spillo d'oro. Tomo allora in città e con lo spillo d'oro compro il mantello dal sarto. Fatto questo, vado un'altra volta verso ovest, sorpasso le api e continuo a camminare finché mi trovo nel deserto e

raggiungo un'oasi, dove mi fermo a bere per non morir di sete. Vado verso sud e poi ancora ad ovest fino a che non trovo il corpo di un povero disgraziato che il sole, più che abbronzare, ha sbiancato per sempre. Infatti è rimasto solo uno scheletro ed una vecchia scarpa che prontamente raccolgo.

Tomo quindi all'oasi e bevo un'altra volta. Continuo il mio cammino verso est e quindi esco dal deserto e mi ritrovo ancora dalle api. Proseguo nella stessa direzione quando ad un tratto vedo un topo inseguito da un gatto che corre e chiede aiuto; prendo la scarpa e la tiro al famelico felino mettendolo in fuga. Il topo mi ringrazia e promette che ricambierà il favore. Ritorno per l'ennesima volta alle api, vado verso nord e arrivo al carro della maga in cui per ora non entro, vado ad ovest fino a che non giungo ad un'oasi davanti ad un tempio, bevo e passo il tempo girando intorno alla fonte. Ad un tratto sento il rumore di cavalli e mi nascondo dietro alle roccie ai lati dell'oasi. I due uomini che stavano arrivando non mi vedono e si dirigono verso il tempio, svelandomi il segreto per aprirne l'entrata, poi se ne vanno. Mi dirigo due volte verso ovest e poi vado verso sud.

Dopo un po' di cammino arrivo all'ennesima oasi (ma quante ce ne sono?), dove bevo. Procedo verso ovest e ancora a sud, arrivo così all'accampamento dei due uomini. Per prima cosa bevo l'acqua contenuta nella brocca vicino al fuoco e poi entro nella tenda più piccola dove, stando attento a non svegliare l'occupante, prendo lo scettro che si trova in fondo ad essa. Esco e quindi mi dirigo verso il tempio e usando lo scettro apro

la porta ed entro. Appena dentro raccolgo subito la moneta d'oro e la brocca che si trovano vicino all'entrata facendo il più in fretta possibile per non rimanere chiuso dentro. Uscito dal tempio bevo l'acqua dell'oasi e vado a est verso il carro della maga dove entro usando la moneta d'oro. Continuo poi verso est finché non mi trovo davanti all'entrata di una oscura foresta. Indosso il medaglione che mi è stato regalato dalla maga e mi inoltro nella foresta dove incontro una vecchia megera che mi vorrebbe volentieri uccidere, ma fortunatamente sono protetto dal medaglione (la vecchia non si incontra sempre nello stesso posto, ma dovete comportarvi sempre nella stessa maniera).

A questo punto, commosso per la sua gentilezza, gli regalo la brocca che ho preso nel tempio e così la sistemo per le feste. Proseguendo nella mia strada mi dirigo ad est fino al bivio e poi continuo verso nord fino a giungere nella casa della vecchia. Qui trovo una piccola macchina da cucire, una chiave ed un sacchetto con dentro qualcosa che mi servirà ma non riesco molto bene ad identificare. Raccolgo tutto, esco dalla casa e mi dirigo ad est dove trovo un albero con una piccola porta che apro usando la chiave e ne raccolgo il contenuto. Tomo poi verso ovest per due volte. Mi accorgo di essere spiato da dei piccoli occhietti nascosti nella foresta.

A questo punto uso il miele sperando che questo attiri i piccoli omini, ma purtroppo non ottengo nessun risultato. Apro allora il sacchetto ed uso il suo contenuto 3 volte fino a quando uno dei piccoli omini, uscendo dal suo nascondiglio, rimane attaccato al

miele in modo che io possa facilmente catturarlo. L'omino spaventato mi promette di aiutarmi se lo lascio andare e così effettivamente avviene. Giunto fuori dalla foresta mi dirigo ad ovest dove c'è un albero che sta piangendo e gli do il cuore che ho trovato nell'albero della foresta.

L'albero piangente si trasforma in principessa che... (no, non quello, depravatissimi!) scioccata, lascia cadere l'arpa che io raccolgo prontamente e intasco (non ci sono più i Principi Azzurri di una volta). Mi dirigo poi verso sud, alla casa dello gnomo, a cui do la piccola macchina per cucire e da cui ricevo in cambio la marionetta. Tomo quindi in città e baratto la marionetta con la slitta. Vado poi dal calzolaio, gli do il paio di scarpe che mi è stato regalato dall'omino nella foresta e ricevo in cambio un martello. Esco dalla città e tomo dove c'era il fienile. Questa volta entro nella casa e vado verso il cane, ma la cosa non si rivela molto positiva visto che mi ritrovo legato come un salame e chiuso in cantina.

Qui però il topo che avevo salvato prima ricambia il favore liberandomi dalla corda che raccolgo dopo aver ringraziato, ed uso il martello sulla porta per uscire dalla cantina. Mi trovo quindi in un'altra stanza con due porte, vari oggetti e un mobile che apro trovandovi un agnello già cotto che raccolgo. Esco dalla porta di sinistra e mi dirigo al carro della maga che però non c'è più. E' comunque rimasto per terra un tamburello che prendo subito con me. A questo punto non so più cosa fare (se non lo sai te...), mi manca solo di spostare il serpente che blocca il passaggio alla montagna che si trova ad est (a sud rispetto al

e recuperare il proprio castello con relativo parentado...

OLVERE KING QUEST V!

punto di partenza). Arrivato al suddetto luogo, uso il tamburello col serpente che, impaurito dal rumore, mi lascia libero il passaggio per arrivare alla montagna. Qui il clima è freddo e quindi indosso il mantello e proseguo per l'unica strada possibile. Giungo così in un luogo in cui sono costretto ad improvvisarmi scalatore, ed uso la corda con lo spuntone di roccia e poi la corda stessa per potermi arrampicare. A questo punto mi trovo di fronte ad un baratro che supero facilmente saltando sulle rocce che sporgono dalla parete e facendo un po' di equilibrio sul tronco.

Procedo poi lungo la strada, ma un lupo rapisce il mio amico Cedric (non badate mai ai consigli che vi dà, se fosse per lui sareste ancora in città). La disperazione mi fa venir fame e quindi mi mangio un pezzo del buonissimo agnello. Proseguendo mi trovo di fronte a una splendida aquila che ha bisogno di mangiare; prontamente l'accontento dandogli il resto dell'agnello. **ATTENZIONE:** L'aquila mangia anche la torta, ma non dovete dargliela perché vi servirà in futuro. Vado poi nell'unica direzione possibile e due lupi mi catturano portandomi al cospetto della regina del ghiaccio alla quale piace moltissimo la musica, e di conseguenza l'accontento subito suonando l'arpa.

La regina, in ringraziamento, mi manda nella caverna di cristallo per uccidere uno yeti. Al cospetto dello yeti non ho niente che possa competere con la sua forza, ma uso la più affilata lama dell'intelligenza e gli spiaccio la torta in faccia facendolo precipitare nel burrone sottostante. Inoltrandomi nella caverna, scopro che è piena di cristalli (altrimenti chissà da dove

veniva il suo nome?) e usando il martello ne raccolgo uno. Tomo così dalla regina di ghiaccio che libera Cedric e mi permette di proseguire per la mia strada. Ad un certo punto vengo catturato da un uccello a due teste che mi porta nel suo nido per sfamare i piccoli (piccoli per modo di dire...). Mentre sono nel nido vengo in possesso di una collana e, presa questa, vengo portato in salvo dall'aquila incontrata in precedenza; quest'ultima mi porta in volo fino su una spiaggia quasi deserta. Sulla spiaggia trovo due oggetti molto interessanti: una barra di metallo e una piccola nave. Tutto andrebbe bene se la nave non avesse un buco sul fondo; per risolvere il problema uso il pezzo di cera vergine (the lump of bees-wax) su di me per renderlo morbido e appiccicoso e poi con la barca per chiudere il buco.

Ora posso usare la barca, vado a sud e poi tutto ad est. Giungo così su di un'isoletta dove vengo catturato da strane creature volanti. Per liberarmi suono un'altra volta l'arpa. Raccolgo l'amo, vado poi verso la spiaggia e sulla strada trovo Cedric ferito. Prima di andarmene raccolgo la conchiglia che trovo sulla spiaggia stessa. Quando sono ancora sulla barca, vado tutto ad ovest fino ad arrivare davanti alla casa di un naufrago al quale do la conchiglia per convincerlo ad aiutare Cedric. Salvato Cedric vengo condotto da una sirena sull'isola di Mordack; giunto qui raccolgo il pesce che c'è per terra e salgo le scale. Mi trovo ora davanti a due sfingi, uso il cristallo su di loro e mi difendo così dal loro attacco; passate le sfingi proseguo passando sulle scale che si trovano alla mia sinistra. Arrivo così di fronte ad una grata sul terreno che apro usando la barra di

metallo. Entrato nel buco mi trovo in un labirinto in cui devo girovagare a caso fino a quando non trovo uno strano essere con in testa una chiave (o qualcosa che abbia la stessa funzione), al quale do il tamburello in cambio della chiave stessa. Cerco poi, sempre a caso, la porta in cui usare la chiave.

Aperta la porta e l'armadio sulla sinistra della stanza, prendo il sacchetto con dentro delle palline che si trova dentro ad esso. Andando avanti, incontro una ragazza che sta pulendo il pavimento e le do la collana scoprendo che è una principessa e che la collana le appartiene. Proseguo verso destra e trovo un organo con una testa che mi segue in ogni movimento di cui, sinceramente, non me ne importa un fico secco, continuo perciò per la mia strada (l'unica) e mi trovo in una stanza con due porte: a sinistra la camera da letto di Mordack e a destra il suo laboratorio.

Cè da ricordare che durante la strada è probabile che incontrerete un gatto e uno strano essere blu: al gatto date il pesce, mentre lo strano essere blu tenterà di catturarvi e portarvi in prigione. La prima volta lasciatelo fare, poiché li prenderete usando l'amo il formaggio che vi servirà in seguito, e poi riuscirete ad uscire con l'aiuto della principessa; se lo doveste incontrare la seconda volta, usate il sacchetto con le palline su di lui. Se siete veramente rognati, potreste anche incontrare Mordack stesso, nel qual caso non vi resterà che ripartire dall'ultima volta che avete salvato

in qualsiasi caso, entrate nella camera da letto di Mordack in cui non c'è niente di interessante; però andando verso sud ar-

rivo nella libreria di Mordack dove posso leggere un incomprensibile libro (probabilmente quello di Mate...). Attendo girovagando per la libreria fino a quando Mordack va a letto per riposare e quindi gli frego la bacchetta magica che ha lasciato sul comodino, mi dirigo nel laboratorio e salgo al piano superiore dove c'è una strana macchina. A questo punto uso la bacchetta magica di Mordack e la mia (quella che mi ha dato Crispin all'inizio) con la macchina, e di seguito anche il formaggio precedentemente preso in prigione per accendere la macchina stessa (!!!).

Quando la macchina finisce di lavorare arriva Mordack, svegliato dal rumore e visibilmente arrabbiato, dando così inizio allo scontro finale. Mordack prende la sua bacchetta e mi spara, ma si mette in mezzo Cedric (che finisce un'altra volta la tappeto); Il mago, incavolato nero, si trasforma in un coso volante non ben identificato (un UFO?), e io rispondo usando la mia bacchetta trasformandomi in una tigre (per trasformarsi bisogna scegliere in cosa da un'icona che compare ogni volta che si usa la bacchetta).

Mordack allora si trasforma in drago e io in lepre per evitare le fiamme (è il secondo "spell" da sinistra); Mordack si trasforma in serpente ed io in nonsocosa (il primo "spell" sempre da sinistra). A questo punto il mago si divide e mi circonda di fuoco ed io mi creo una bella nuvoletta alla Fantozzi per spegnere il fuoco (l'unico "spell" finora non usato). Così avete finalmente finito KING'S QUEST V e non vi resta che godervi il finale.

LUKE

RAISE OF THE

Nell'epoca della decadenza che segna il sorgere dell'oscurità, il Dragone sorgerà...

La sua malvagità si attaccherà alle anime dell'umanità intera e la morte diverrà una benedizione per coloro che da lui saranno toccati. Molti ne avranno paura, altri cadranno prima di lui, ma uno solo si sacrificherà per distruggerlo... TU!

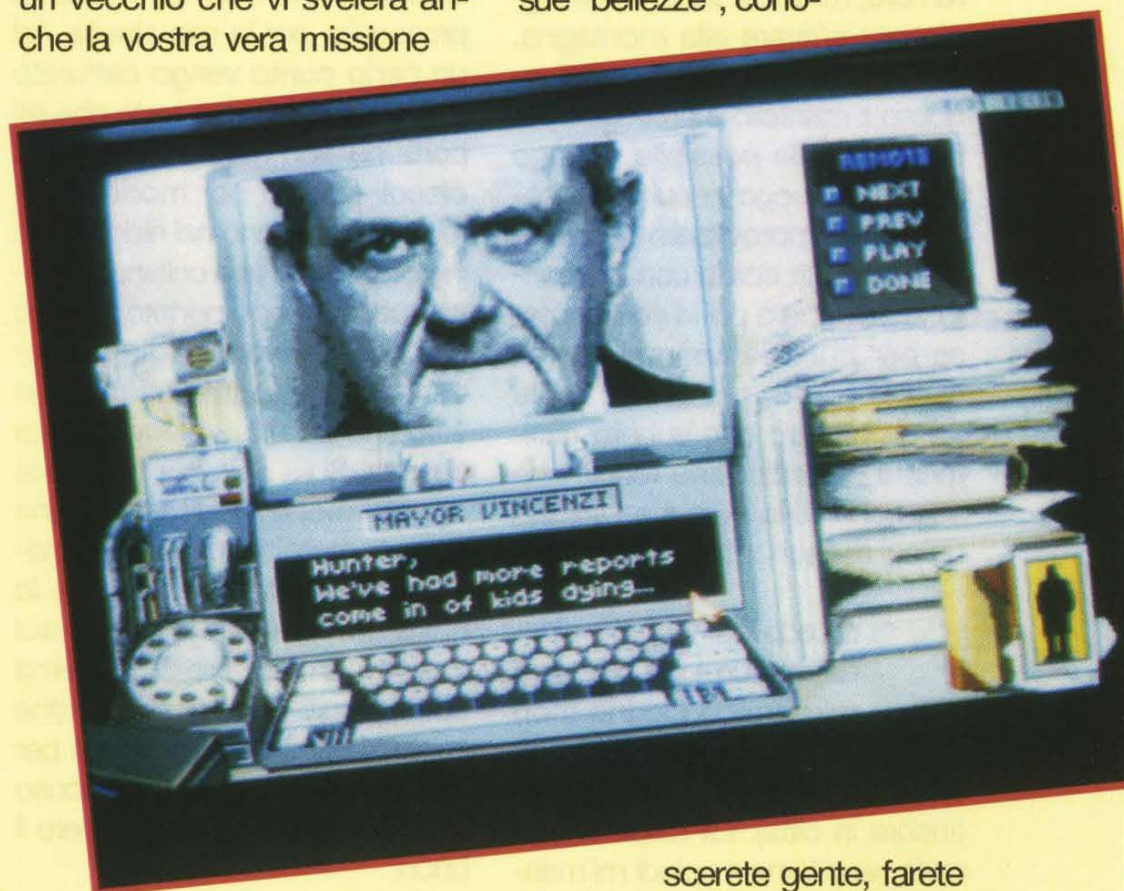
Come inizio non c'è male, ma cosa volete, è il minimo che vi possa capitare in un'epoca alla Blade Runner che viene datata 2053. Se sarò ancora vivo avrò la bellezza di 89 anni, e mi auguro che le cose non stiano così come in questa bella e nuova avventura firmata Dynamix, una parte della famosissima famiglia Sierra. In quest'avventura NO TYPING, ovvero senza testo da digitare sulla tastiera, voi prendete la parte di Blade Hunter (notate il nome vicinissimo al titolo del film Blade Runner, appunto), un investigatore privato che viene improvvisamente svegliato una mattina dal sindaco della città di Los Angeles che gli chiede di indagare sulla morte assurda di sua figlia. Restio ma allettato dai soldi della faccenda, Hunter accetta l'incarico e comincia le sue indagini, ma presto scoprirà che dietro questa morte causata dall'overdose di una droga par-

ticolarmente di moda all'epoca, esiste un complotto tremendo ad opera del Dragone.

Chi sia questo Dragone lo scoprirete solo molto più tardi da un vecchio che vi svelerà anche la vostra vera missione

malvagità è il rapimento da parte del Dragone della vostra amatissima ragazza.

Mouse alla mano, esplorerete la città di Los Angeles e tutte le sue "bellezze", cono-



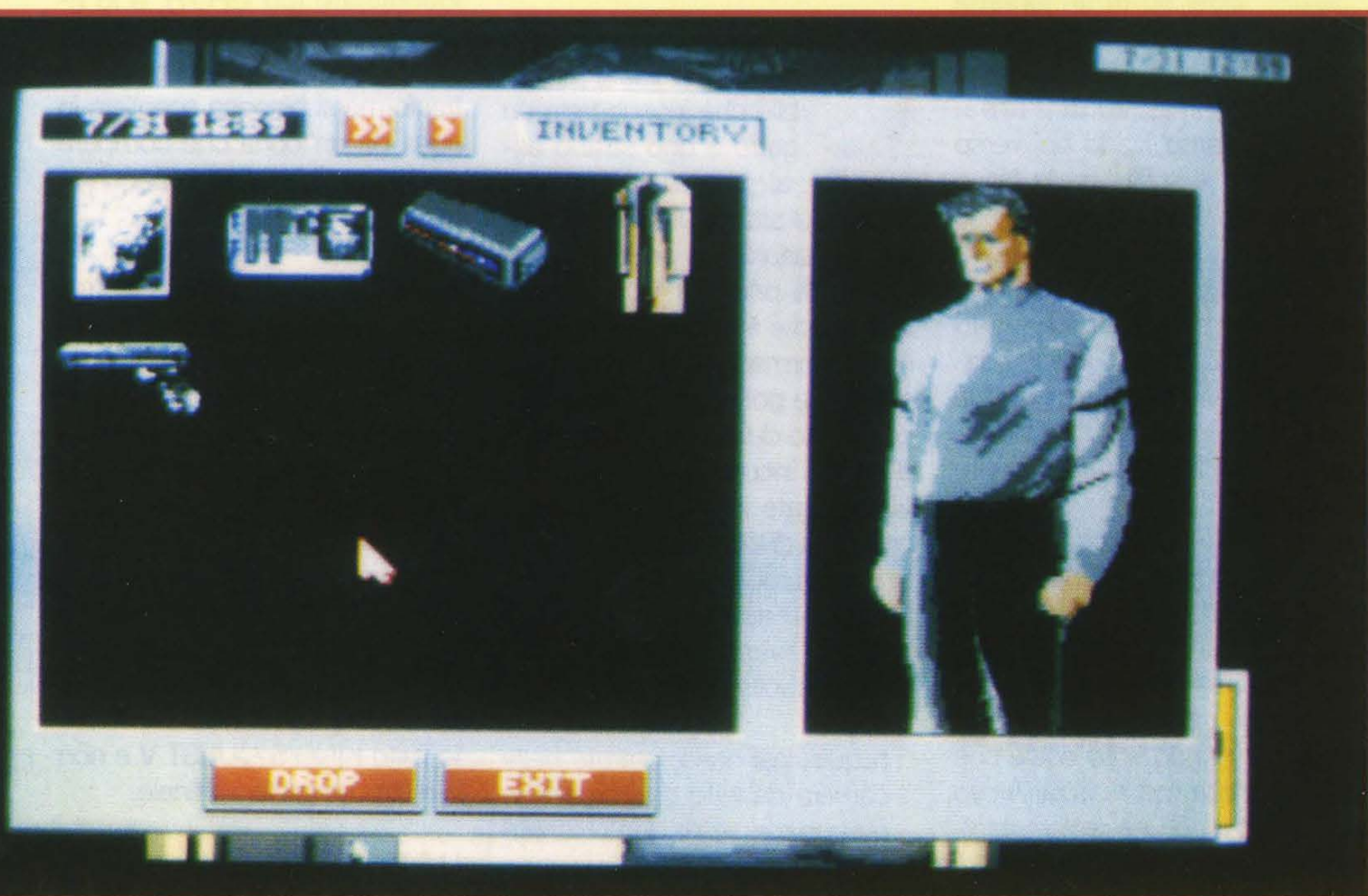
divina che consiste, appunto, nello sconfiggere la "bestia", ma quello che vi spingerà ad affrontare

scerete gente, farete all'amore, ucciderete persone, mangerete cioccolata e, soprattutto, prenderete un sacco di scosse elettriche (giocare per credere).

Per procedere nelle indagini vi basterà solo fare clic col mouse sull'oggetto che volete esaminare, prendere o utilizzare, oppure sulla mappa della città per muovervi da un luogo all'altro... tutto qui!

Per quanto riguarda l'azione vera e propria dovrete procedere in questo modo; quando la freccia del cursore si trasforma in una lente, avrete la possibilità di esaminare in modo più dettagliato l'oggetto o la zona in questione, quando invece il cursore si trasforma in una freccia un po' più ciccione, potrete invece azionare l'oggetto premendo il tasto del mouse.

Cliccando invece sulle cose che vedete (oggetti e zone dei fondali come finestre, porte,



RAISE OF THE DRAGON

mobili, eccetera) vi apparirà un box contenente tutte le informazioni necessarie a capire di che cosa si tratta. Sapere vita morte e miracoli degli oggetti più svariati è spesso inutile, ma

vertire che il cursore può assumere oltre a quelle già citate altre due forme: quella a fumetto vi indica che potrete iniziare una conversazione con quel personaggio e quindi risponde-

no necessariamente solo a determinati orari.

Cos'altro dire ancora di questa bell'avventura? Vabbé, le solite cose: potrete eliminare i dettagli grafici, il sonoro, gli effetti, velocizzare il testo e rendere più semplici le sezioni arcade; insomma, potrete rendere Raise Of The Dragon sempre più personale.

Ci sono diversissimi modi di affrontare e risolvere gli enigmi, per cui se giocate una volta e risolvete il tutto (devo ammettere che è piuttosto semplice), potrete sempre rigiocarci e affrontare le situazioni in modo completamente diverso. Ad esempio io l'ho giocato due volte: nella prima Karyn (la ragazza di Blade) è morta, nella seconda no.

In definitiva Raise Of The Dragon è un bellissimo adven-

ture su 10 dischetti! per un totale di 8 megabyte di grafica e tantissimo sonoro creato con una Roland E-20. Se avete più di un mega di memoria vedrete moltissime belle animazioni sugli sfondi disegnati a pastello e poi digitalizzati, e se avete l'hard disk (vivamente consigliato), vi risparmierete lo swap continuo di 10 dischetti!

Non troppo difficile, risolvibile in tanti modi diversi, Raise Of The Dragon presenta anche due sezioni arcade che però possono essere vinte facendo clic col mouse alla richiesta del computer: "Vuoi vincere la sezione arcade?": e questa è davvero la soluzione migliore per proseguire nel gioco!

Se vi piacciono gli adventure, questo è uno dei migliori senza testo mai apparso su Amiga.

Stefano Gallarini



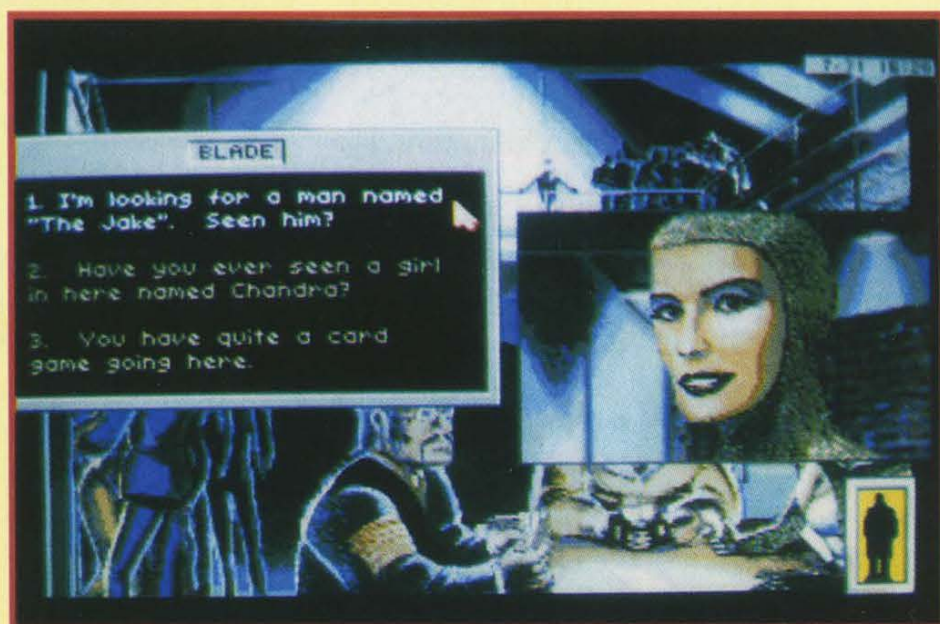
questo aggiunge senz'altro profondità al gioco e vi darà l'impressione di essere proprio lì presenti.

Quando vorrete potrete far apparire a video l'inventario e così avrete la possibilità di utilizzare oggetti raccolti precedentemente, indossare i vestiti (cosa necessaria all'inizio del gioco), amarvi di una determinata arma (nel gioco troverete una bomboletta anestetizzante, una pistola e un mitra) o consegnare oggetti ai vari personaggi che incontrerete nel gioco. A questo proposito vi devo av-

re alle domande scegliendo una fra le varie proposte, mentre quella a forma di mirino serve ovviamente per sparare o usare la bomboletta contro qualcuno.

Quando appare l'inventario potrete anche decidere di aumentare il tempo cliccando sulle frecce rosse: quella doppia farà avanzare il tempo di un'ora, quella singola invece, di un minuto.

E questo potrà servire per velocizzare alcune situazioni, come gli appuntamenti, che avvengo-



DRAGON FIGHTER

Un'antica leggenda (quelle che prima o poi vengono sicuramente riesumate da un qualche game designer in cerca d'idea...) narra di un leggendario torneo destinato a ripetersi con regolare cadenza decennale nelle cinque terre di Manhur al fine di stabilire senza ombra di dubbio quale fosse il combattente che più di tutti meritava il titolo di Cavaliere della Decade... Per fare questo dovrete: trovare un dra-

mani prima di proseguire con le regole del gioco.

Come già detto ci sono 100 cave, suddivise in 25 villaggi distribuiti in cinque regioni differenti (che ne influenzano le condizioni ambientali), il vostro scopo è quello di superare ciascuna caverna ottenendo così un punteggio bonus in funzione del tempo residuo e della percentuale di nemici uccisi. Durante il percorso potrete incappare in alcuni di quei cinquanta curiosi animaletti

(anche se per le dimensioni di alcuni il diminutivo è assai poco appropriato, qualcuno ne sa qualcosa!) il cui unico interesse nel corso della loro monotona esistenza sembra essere rappresentato da voi e dal vostro drago (ovviamente la cosa non è positiva, affatto...). Una volta usciti (se mai ne uscirete... Va bene vi concedo il tempo di toccare... ferro...) potrete accedere ad un negozio dove reintegrare i livelli energetici oppure acquistare armi supplementari per potenziare il vostro armamento, ma potrete decidere di impiegare i soldi guadagnati anche in un'altra maniera... Ad esempio giocandovi nella taverna al gioco dei dadi (che si dicono truccati, effettivamente sei 2 consecutivi sono sospetti!) affrontando loschi figure, qualora riusciste a vincere potrete ottenere delle preziose informazioni sulle cave del villaggio o se preferite dell'altra moneta sonante da spendere come preferite, ricordandovi che ve ne serve parecchia per poter abbandonare il villaggio e passare così ad un altro ancora più difficile, ma anche molto più ricco!

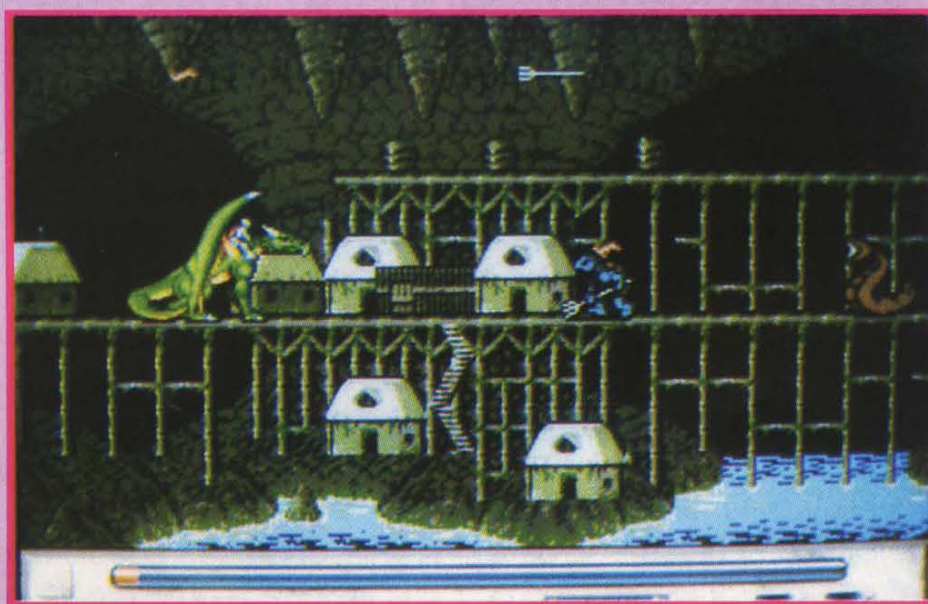
Dragon Fighter voleva essere un

gioco arcade italiano che non avesse nulla da invidiare alla produzione inglese e in questo credo proprio che le aspettative siano state brillantemente mantenute; con un mega di grafica (molto curata in ogni aspetto, opera di Ignazio Corrao), 450K di colonne sonore (ce ne sono dieci, tutte d'ottima atmosfera, gli autori so-

raefuggi abbastanza convenzionale con un'attenzione ai particolari che mi ha lasciato decisamente soddisfatto (mi riferisco ad esempio alla pregevole definizione della mappa, così come quella di ogni icona o personaggio (alcune sembrano addirittura digitalizzate da un cartone animato), senza contare che in più



go, trovare un drago disposto a farsi galoppare, trovare un drago propenso ad affrontare più di 100 cave infestate da un cinquantina di orrende creature multiformi, trovare un drago pronto a sacrificarsi nel tentativo d'uscire vivo da una di queste sopracitate tenebrose cave, trovare un drago capace di caricarsi una trentina di possibili armi supplementari sulla schiena per aggiungere una qualche scarsa speranza di salvezza alla vostra missione, trovare un drago che sopporti i vostri piagnucoli e l'odore del vostro sudore... Potrei tranquillamente andare avanti ancora un po', ma siccome credo che già il primo potrebbe risultare un ostacolo pressoché insormontabile parto dal presupposto che già disponiate di una copia di Dragon Fighter fra le



no Andrea Bemasconi e Gabriele Petino), 100K d'effetti sonori, 340K per i fondali delle cave e 420 per le animazioni dei mostri rappresenta indubbiamente un gran bel programma (non posso non ricordare anche il validissimo Luigi Recanatese) che merita indubbiamente d'essere seriamente preso in considerazione. La sezione dei dadi aggiunge un qualche cosa a quello che sostanzialmente rimane uno spa-

di due ore non ho mai trovato bug o sfarfallamenti molesti...). Prima di salutarvi vi dico che qualche d'uno s'era lamentato durante il torneo di una sua presunta eccessiva facilità (vero Giancarlo?), tutto sommato devo concordare anch'io, comunque sia non prendetevela con noi se la versione finale sarà difficilissima!!!

Max



**LORO DISTRUSSERO TUTTO CIO' CHE LUI AVEVA
TUTTO CIO' CHE AMAVA
TUTTO CIO' CHE ERA**

**ORA IL CRIMINE HA UN NUOVO NEMICO
E LA GIUSTIZIA HA ORA UN NUOVO VOLTO**



TM & © 1990 UNIVERSAL
CITY STUDIOS, INC.
ALL RIGHTS RESERVED,
LICENSED BY MERCHANDISING
CORPORATION OF AMERICA, INC.



LEADER
DISTRIBUZIONE

THUNDERJAWS

Il motto della Tengen/Domark è sempre più chiaro (come se prima non lo fosse!): dal coin-op al computer, o meglio: dai Nostri coin-op ai Vostri computer. Gentili davvero!

A Pino e Luigino (nomi inventati lì per lì, ringrazio caldamente le istruzioni per l'aiuto che non mi hanno dato), due baldi giovanotti esperti di caccia subacquea e arti marziali era capitata una sfortuna davvero singolare: essere gli unici due uomini della classe insieme ad un mare di orribili rac-

tranquillamente impazzire tutta la scuola (professori compresi, anzi, soprattutto loro).

Tutto sommato per Pino e Luigino non era così grigia: bastava scrollarsi di dosso ogni tanto le laide di cui sopra e andare a corteggiare (e magari spingersi un po' più avanti...) la bella rossa.

Ma avvenne il fattaccio: dopo due soli giorni Miss Capelli Rossi decise di fuggire per non frequentare più la scuola e, siccome i soldi non le mancavano (lasciamo stare sulla provenienza), si fece costruire una bella base sottomarina e ci si installò.

I nostri due poveri amici allora si cercarono di consolarsi come potevano con le (poche) belle ragazze delle altre classi, almeno fino a quando fu loro consentito, cioè per pochissimo tempo. Già, perché la nostra Sibilla si era un

Senza donne "decenti" tra le mani i nostri eroi decidono di andare sott'acqua a salvare le ragazze E cercare di far ragionare la bella Madame Q (magari su un comodo giaciglio...).

Il resto è compito vo-

Una volta dentro vi salteranno letteralmente tutti addosso, dai semplici sgheri armati di fiocina alle guardie robot (che possono essere sia "uomini", sia cani o ragni), per non



stro: comandate i nostri due sommozzatori all'entrata della base evitando squali metallici, sommozzatori nemici, piranha e posta-

parlare di agilissime e letali amazzoni, carri armati e via di questo passo fino al classico guardiano di fine livello (il tutto ricordandovi di prendere anche qui power up vari e medicine per tirarvi un po'



zioni varie, aiutandovi magari con i power up lungo la strada come fiocine espositive o automatiche e ricordandovi di prendere ogni tanto un po' di ossigeno lungo il cammino (o forse è meglio dire la nuotata).

su).

Niente da dire, si difende bene la piccola peste! E tutto questo per non andare a scuola!

GB



chie. Per fortuna c'era una, dico una, ragazza che non era come le altre: una certa Sibilla (altro nome a caso), una vera bomba sexy dai capelli rossi che faceva

po' montata la testa e, dopo aver deciso di farsi chiamare Madame Q, aveva fatto rapire dai suoi sgheri bionici le belle ragazze poc'anzi menzionate. Questo era veramente troppo!

FIGHTER

BLASIER

Senza rivali anche nel prezzo

FIGHTER
6
MICRO-SWITCHES

BLASTER
8
MICRO-SWITCHES



LEADER

• D I S T R I B U Z I O N E •

OGNI MESE IN EDICOLA

2

ANNO I
NUMERO 2
NOVEMBRE 1991
LIRE 4000

console

MANIA

NINTENDO

NES
GAME
BOY
SUPER
FAMICOM



SEGA

MASTER
SYSTEM
GAME GEAR
MEGA
DRIVE



ATARI

LYNX
7800



**SPECIALE
GIOCHI
SPORTIVI**

F1 CIRCUS '91
la più bella simulazione
di guida per console
MARVEL LAND
un mondo da favola
tutto da scoprire
Ultime novità da
Giappone e Stati Uniti



**SPECIALE
BATMAN**

Spedizione in abbonamento postale gr. III/70